

PSYCHOLOGIA ROZWOJOWA, 2008 * tom 13, nr 1
s. 69–83

Homo ludens – homo mythicus. Nowe podejście do aktywności ludycznej w dorosłości¹

WANDA ZAGÓRSKA

Wydział Psychologii
Uniwersytet Warszawski
Warszawa

STRESZCZENIE

Artykuł przedstawia nowe podejście teoretyczne i badawcze do problematyki aktywności ludycznej człowieka w dorosłości. Wątek teoretyczny obejmuje prezentację koncepcji własnej zachowań ludycznych o charakterze quasi-mitycznym, substytutywnych względem partycypacji w archaicznym micie żywym. U ich podstaw leżą właściwe umysłowi człowieka procesy poznawcze typu mythos, komplementarne względem procesów typu logos, i związany z nimi „mityczny” sposób odnoszenia się człowieka do świata. Nawiązując do archaicznych postaci mythos, ukazano elementy charakterystyczne dla współczesnych jego postaci. Wątek empiryczny dotyczy wybranych fragmentów badań własnych nad doświadczeniem uczestnictwa młodych dorosłych w zjawiskach kulturowych będących domeną mythos. Badania objęły 91 uczestników ruchu rycerskiego, 88 czytelników literatury fantasy i 91 technomanów. Na bazie wyodrębnionych wymiarów doświadczenia wspólnych trzem badanym subkulturom dokonano próby typologii uczestnictwa w ludycznych obszarach typu mythos. Poddano również weryfikacji empirycznej model teoretyczny współczesnych zachowań quasi-mitycznych.

Słowa kluczowe: rozwój człowieka dorosłego, aktywność ludyczna, modalność *mythos*, ludyczne obszary *mythos*

Aktywność ludyczna młodzieży i dorosłych nie jest popularnym tematem w psychologii. Tradycyjna psychologia rozwoju zajmuje się najczęściej zabawą okresu dziecięcego. W odniesieniu do późniejszych etapów życia człowieka ludyczne formy wykorzystania czasu wolnego rozpatrywane są jedynie w aspekcie wypoczynku i rekreacji. Nie myśli się o nich w kategoriach zaspokajania ważnych ludzkich potrzeb i zazwyczaj nie poddaje głębszym analizom. W niniejszym tekście prezentuję (w wielkim skrócie) własną próbę częściowego wypełnienia tej luki. Proponowane podejście teoretyczne oraz jego empiryczna weryfikacja zmierzają ku odkrywaniu głębszych znaczeń aktywności ludycznej w dorosłości i pełnionych przez nią funkcji psychologicznych.

Założeniem moim jest to, iż u źródeł wielorakich form aktywności ludycznej człowieka dorosłego tkwi odwieczna ludzka potrzeba kontaktu z rzeczywistością wtórną, niby-realną (zob. Zagórska, 2001; 2003; 2004). Zaspokojenie tej potrzeby jest możliwe dzięki właściwym umysłowi człowieka procesom poznawczym typu *mythos*, komplementarnym względem procesów typu *logos* (zob. Labouvie-Vief, 1990; 1994; Zagórska, 2001; 2003; 2004). *Mythos* jest swoistym sposobem odnoszenia się człowieka do otaczającego świata, wynikającym z „mitycznej” modalności myślenia. Myślenie to ma charakter obrazowy, symboliczny, intuicyjny, wyobrażeniowo-afektywny. Jest ukierunkowane na osobiste doświadczenie

i relację podmiotową wobec obiektów rzeczywistości. Podyktowany nim sposób ustosunkowania się do świata znajduje swój wyraz w wielu sferach ludzkiego funkcjonowania, wykraczających poza li tylko rozumowanie logiczne, takich jak: religia, sztuka, poezja, muzyka czy szeroko rozumiana sfera ludyczności. W obszarach tych człowiek poszukuje m.in. ponadindywidualnego porządku znaczeniowego (wzorca, paradygmatu), dającego mu poczucie bezpieczeństwa i sensu.

Zakładam również, że wybrane ludyczne formy aktywności człowieka dorosłego, polegające na uczestnictwie w rzeczywistości wtórnej o charakterze wzorcowym, kreowanej przez współczesne zjawiska kulturowe, pełnią – do pewnego stopnia – funkcje podobne do tych, jakie w odniesieniu do człowieka kultur archaicznych spełniał tzw. mit żywy². W kulturach tych sfera *mythos* była równoznaczna z tymże mitem, a tym samym ze sferą *sacrum*. Współcześnie obszary funkcjonowania człowieka uprzywilejowane dla *mythos* mają najczęściej postać zdesakralizowaną i ludyczną.

Nawiązując do wiedzy o archaicznych postaciach *mythos* i jego egzystencjalnych, sensotwórczych funkcjach, proponuję wybrane współczesne formy aktywności czasu wolnego, oparte na psychicznym przenoszeniu się w inne, niby-realne światy, traktować jako quasi-mityczne (zob. Zagórska, 2002; 2003; 2004; 2007a; 2007b; 2007c). Antropologia kulturowa mówi w wypadku takiego podobieństwa o „współczesnych zachowaniach mitycznych” (zob. np. Eliade, 1957; 1963; 1980; Campbell, 1959; 1988). Na wiele współczesnych zjawisk kulturowych o charakterze ludycznym – przyciągających głównie pokolenie ludzi młodych – można spojrzeć z tej właśnie perspektywy. Zaliczam do nich m.in.: wszelkiego typu spektakle, literaturę epicką (zwłaszcza *fantasy*), gry fabularne (*Role Playing Games* i narracyjne gry komputerowe), ruch rycerski (tzw. odtwórstwo historyczne – *historical re-enactment*), muzyczno-taneczne imprezy subkultury techno. Do istoty tych zjawisk należy bowiem zdolność psychicznego przenoszenia ich uczestników w rzeczywistość „całkiem inną”, wtórną względem realnej – wykreowaną kultu-

rowo. Ma ona zarazem – co istotne – charakter wzorcowy (paradygmatyczny), nawiązujący do archaicznych rytuałów i upodabniający ją do narracji mitycznej. Uczestnictwo w takiej rzeczywistości pozwala nie tylko odejść na pewien czas od codzienności, lecz wiąże się z zaspokajaniem w sposób substytutywny wielu potrzeb niemożliwych do zaspokojenia w życiu realnym – w tym również o charakterze transcendentnym.

KOMPONENTY TYPU *MYTHOS* AKTYWNOŚCI LUDYCZNEJ

Wspomniane wyżej ludyczne zjawiska kulturowe można traktować jako współczesne postaci zdegradowanego mitu i rytuału. Jako takie stanowią one obszary typu *mythos*, w jakich można spodziewać się obecności elementów właściwych zachowaniom quasi-mitycznym. W literaturze antropologiczno-mitoznawczej istnieje rozległa charakterystyka „współczesnych zachowań mitycznych”, przy jednoczesnym braku ich systematyzacji. Lektura tych charakterystyk – obecnych zwłaszcza w pracach M. Eliadego (1957; 1963; 1980 i in.), J. Campbella (1959; 1988), E. Mielitńskiego (1981) i J. Maisonneuve’a (1988) – skłania do postawienia pytania o podstawowe komponenty zachowania quasi-mitycznego (komponenty *mythos*). W rezultacie teoretycznej analizy porównawczej wyodrębniam sześć takich komponentów. Są nimi:

1) Ucieczka Od Rzeczywistości, od trudu istnienia, „terroru Czasu i Historii”, związana z potrzebą wyłączenia się z codzienności wraz z obecnym w niej trudem egzystencjalnym i wymaganiami; zanurzenie się w innym świecie służące zaspokojeniu potrzeby „czegoś całkiem innego”.

2) Obecność W Czasie Wielkim, skumulowanym, wolnym od monotonii i pustki, dającym przeżycia mocne; intensywność przeżyć związana z zaspokajaniem potrzeby fabuły opartej na scenariuszu o cechach inicjacyjnych (próba labiryntu, perypetie, element zmagania).

3) Zaspokajanie „Tęsknoty Za Rajem”, za pierwotną harmonią, pięknem, „scenerią rajską”, wzajemnym braterstwem, motywowane

potrzebą doświadczenia absolutnej swobody, nieskrępowania, sytuacji wolnej od zakazów i nakazów, pozbawionej cierpienia i śmierci.

4) Odniesienie Do Paradygmatu: poszukiwanie uniwersalnych wzorców/wartości, związane z potrzebą odniesienia siebie i swojego życia do rzeczywistości modelowej (paradygmatycznej); odnajdowanie własnej sytuacji i miejsca w świecie oraz sposobu istnienia jako przekraczających własny przypadek; odnajdowanie siebie w jakimś Typie, identyfikacja z nim.

5) Przekraczanie *Conditio Humana*, własnych ograniczeń, skończoności, symbolicznych granic Ja; zaspokajanie potrzeby bycia kimś więcej i posiadania czegoś więcej w szerokim sensie, aż po „Ja nie-możliwe” (tj. niedające się zrealizować w żaden inny sposób).

6) Integracja Z Całością³, rozumiana jako wiązanie się i utożsamianie z grupą podobnych sobie, motywowane potrzebą doświadczenia *communitas* – wspólnoty osób pozostających w stosunkach integralnych; zaspokajanie potrzeby więzi emocjonalnych, spontanicznych zależności, braterstwa, równości i jedności z innymi.

Poszczególne komponenty *mythos* różnią się stopniem ich bliskości względem partycypacji w micie żywym. Biorąc pod uwagę zasadnicze funkcje tego uczestnictwa, za najsilniej „mityczne” można uznać Odniesienie Do Paradygmatu i Przekraczanie *Conditio Humana*. W dalszej kolejności byłyby to Zaspokajanie „Tęsknoty Za Rajem” oraz Obecność W Czasie Wielkim. Ucieczka Od Rzeczywistości *sensu stricto* jest właściwa wyłącznie współczesnym zachowaniom quasi-mitycznym⁴.

BADANIA NAD DOŚWIADCZENIEM UCZESTNICTWA MŁODYCH DOROSŁYCH W LUDYCZNYCH OBSZARACH MYTHOS

Pytanie o prawdziwość powyższego modelu względem doświadczeń płynących z zaangażowania w wybrane formy aktywności ludycznej stało się punktem wyjścia do prowadzenia badań własnych w tym obszarze.

Ich przedmiotem czynię uczestnictwo ludzi młodych w zjawiskach kulturowych, umożliwiających doświadczanie psychicznego przenoszenia w inną, wykreowaną kulturowo rzeczywistość. Analizie poddaję więc zjawiska psychologiczne – osobiste przeżycia i ich funkcje – w relacji do nowych, charakterystycznych dla współczesnych czasów i mało jeszcze zbadanych form kulturowych.

Badania prowadzone są wśród młodych dorosłych. Jest to bowiem czas podejmowania nowych zadań i ról społecznych, brania pełnej odpowiedzialności za własne wybory, a zarazem okres, w którym nauka i praca cennie są wyżej niż zabawa. Z powyższymi cechami współwystępuje w obrazie młodego dorosłego głęboka transformacja struktur umysłowych i uruchamianie procesów myślenia według irracjonalnych, pozalogicznych wzorców (powrót do *mythos*). Odradzający się *mythos* kieruje młodych dorosłych ku głębszym pokładom doświadczania rzeczywistości, ku przekraczaniu tego, co racjonalne, powszednie i zrozumiałe. Stwarza zapotrzebowanie na obszary uprzywilejowane dla tego sposobu postrzegania i ustosunkowania do świata.

Badaniami własnymi objęłam dotychczas doświadczenie i funkcje uczestnictwa w spektaklach teatralnym i filmowym, w nurcie kultury popularnej *fantasy* (pod postacią gier RPG, ich wersji komputerowej – MUD oraz literatury tego gatunku), jak też w subkulturze muzycznej techno. Najbardziej obszerne z tych studiów odnosiły się do uczestników ruchu rycerskiego, czytelników literatury *fantasy* i technomanów. Niżej referuję wybrane ich fragmenty. Wybór ten obejmuje:

1) sposób i efekty eksploracji doświadczenia uczestnictwa we wspomnianych trzech obszarach *mythos*; wyodrębnienie głównych kategorii tego doświadczenia (wspólnych tym obszarom i dystynktywnych);

2) próbę stworzenia typologii uczestnictwa w obszarach *mythos*, obejmującą określenie podstawowych wymiarów, komponentów i typów partycypacji oraz

3) weryfikację empiryczną teoretycznego modelu współczesnych zachowań quasi-mitycznych o charakterze ludycznym.

Uwzględnione w badaniach trzy zjawiska kulturowe rzadko bywają obiektem studiów empirycznych, a jeśli nawet nim są, to w pracach o odmiennym niż prezentowane ukierunkowaniu. W Polsce ruch rycerski i subkulturę techno uczyniono przedmiotem eksploracji empirycznej głównie w obszarze socjologii (zob. np. Szlendak, 1998; Kazimierzczak, 2004). Zainteresowanie uczestnikami techno widoczne jest ponadto w ośrodkach zajmujących się uzależnieniami (zob. Sierosławski, Zieliński, 1999). Czytelnicy *fantasy* byli jedynie obiektem badań literaturoznawczych (zob. Radzka, 2002). W literaturze światowej, głównie socjologicznej, szeroko obecne są badania nad subkulturami muzycznymi, w tym *rave-culture* (zob. np. Adams, Sardiello, 2000), podczas gdy trudno o ślady badań nad dwoma pozostałymi. Prezentowane niżej studia psychologiczne miały więc charakter prekursorski.

METODA

Głównym narzędziem eksploracji doświadczeń uczestników była zmodyfikowana wersja wywiadu narracyjnego według schematu Fritza Schützego (1976). W części pierwszej wywiadu osoba badana swobodnie rekonstruuje swoje doświadczenia w odpowiedzi na tzw. bodziec narracyjny. Następnie odpowiada na pytania immanentne, dotyczące fragmentów wcześniejszych wypowiedzi. W części drugiej stosowane są pytania zewnętrzne, odnoszące się bezpośrednio do problemu badawczego. Metodą wspomagającą wywiad była w referowanych badaniach obserwacja uczestnicząca, przeprowadzona na turnieju rycerskim, technoparty i konwencie *fantasy*.

Obszerny materiał o charakterze jakościowym opracowano zgodnie z ustaleniami teorii analizy danych jakościowych (zob. np. Denzin, Lincoln, 1998; Miles, Huberman, 1994; Palys, 1992). W szczególności skorzystano z wybranych strategii *content analysis*, stosowanych w odniesieniu do materiałów biograficznych (zob. np. Helling, 1990; Patton, 1990; Tokarska, 1995). Pierwsza faza analiz polegała na redukcji danych: wyselekcjonowano treści odnoszące się

wprost do doświadczeń osobistych uczestników. Stanowiły one 47,5% zebranego materiału. W fazie drugiej wyodrębniono w narracjach – stosując metodę *minimal terminable units (T-units)* Kellogga W. Hunta (1965)⁵ – podstawowe jednostki wypowiedzi. Następnie posłużono się analizą emiczną: wyróżniono w analizowanym materiale ważne dla niego kategorie i przyporządkowano im stosowne elementy wypowiedzi. Wszystkie *T-units* zostały poddane klasyfikacji dwukrotnie, każdorazowo przez trzech niezależnych sędziów kompetentnych: psychologów (klasyfikacja I) i antropologów (klasyfikacja II), odpowiednio przeszkolonych. Współczynniki zgodności sędziów (τ -Kendalla) okazały się w pełni zadowalające (0,79 i 0,81).

W klasyfikacji I posłużono się kategoriami o charakterze „naturalnym” (nienarzuconymi przez badacza), zachowując *emic perspective*, umożliwiającą opis zjawiska w języku jego uczestników (zob. Holsti, 1969). W klasyfikacji II – służącej weryfikacji modelu zachowań quasi-mitycznych – posłużono się komponentami *mythos* (zob. wyżej), jako tzw. metaforami inkluzywnymi, tj. włączającymi wiele elementów składowych⁶. Obliczono także wskaźnik nasilenia danej kategorii w wywiadzie⁷, który traktowano jako miarę subiektywnego znaczenia wymiaru, reprezentowanego przez tę kategorię.

Badania, o charakterze indywidualnym, przeprowadzono w latach 2000–2002⁸ wśród 272 osób, mężczyzn i kobiet, uczestników trzech różnych subkultur: 91 uczestników ruchu rycerskiego (średnia wieku 23,9), 88 czytelników literatury *fantasy* (średnia wieku 24,2) i 93 uczestników *raves* (średnia wieku 24,0). We wszystkich grupach przedział wieku 25–27 lat był najliczniej reprezentowany (w rycerstwie również 22–24 lata). W grupach *fantasy* i techno liczebność reprezentantów obu płci była podobna, podczas gdy w rycerstwie wystąpiła przewaga mężczyzn (co odpowiada stanowi faktycznemu w tej subkulturze). Większość badanych (82%) była stanu wolnego. Osoby studiujące stanowiły około 67% całej próby. Wykształcenie wyższe miało około 30% badanych.

Podczas sesji badawczej najpierw przeprowadzono wywiad, nagrywany za zgodą osoby badanej na taśmę magnetofonową⁹, po czym wypełniała ona kwestionariusze¹⁰. Spotkanie odbywało się zazwyczaj w mieszkaniu badanego i trwało od 2 do 4 godzin.

GŁÓWNE KATEGORIE DOŚWIADCZENIA

W rezultacie grupowania kategorii szczegółowych wyłoniono 16 głównych kategorii doświadczenia uczestnictwa w badanych subkulturach: 11 wspólnych i 5 odrębnych. Ich zawartość przedstawia się (w skrócie) następująco:

Kategorie wspólne

1) Oderwanie Od Rzeczywistości – ucieczka od codziennych problemów, stresów, zmagania i trudów, szarości i nudy życia; zapomnienie o kłopotach, wyłączenie się.

2) Rekreacja – relaks, odpoczynek, odprężenie, wyciszenie po codziennych trudach, rozluźnienie i odetchnięcie; rozrywka, czerpanie przyjemności i radości z własnego uczestnictwa; zabawa, hobby.

3) Wartości/Wzorcy – odnoszenie się do dziedziny wartości, wzorców i modeli postępowania; do ważnych idei i postaw godnych naśladowania, postaci wzbudzających szacunek, imponujących.

4) Novum – zdobywanie nowych doświadczeń, poznawanie nowych miejsc, zjawisk, ludzi, praw rządzących światem i życiem; związków i zależności; poznawanie siebie.

5) Odtwarzanie Paradygmatu – zgłębianie i odtwarzanie wzorca obecnego w danym zjawisku; zaangażowanie w idee przezeń reprezentowane; wcielanie w życie obowiązującego modelu.

6) Poczucie Rozwoju – subiektywne poczucie dokonującego się własnego rozwoju, realizowania siebie, pozytywnej zmiany w sobie na skutek zaangażowania, dowartościowania; inspirowanie się.

7) Przekraczanie Siebie – doświadczenie przekraczania własnych możliwości i ograni-

czeń; wychodzenie poza własną perspektywę; dawanie z siebie innym; stawanie się (chwilowe) kimś innym.

8) Odmiana/Wolność – niecodziennność, odmienność, niezwykłość świata wykreowanego, doświadczanie „czegoś całkiem innego”, fascynującego, wyzwalającego; swoboda, niezależność.

9) Intensywność Przeżyć – intensywne doznania; doświadczanie kumulacji zdarzeń i emocji; silne angażowanie się; zanurzenie się w świecie wykreowanym; zanurzenie się w nim, „podróż w czasie”.

10) Piękno/Klimat – poszukiwanie i doświadczenie piękna i harmonii, specyficznej otoczki estetycznej, klimatu, atmosfery, nastroju; czerpania przyjemności ze scenerii świata wykreowanego.

11) Wspólnota – nawiązywanie bliskich, ważnych relacji, przynależność do grona osób sobie życzliwych, podobnie zaangażowanych; lubienie innych, doświadczanie z ich strony akceptacji.

Kategorie odrębne

1) Szranki (rycerstwo) – element walki, sportu i rywalizacji; konkurencji; mierzenie się z innymi, próba sił, stawanie do pojedynków; konkursy.

2) Wysilek Taneczny (techno) – poddanie się rytmowi i muzyce, trans, „odlot”, „wyszalenie się”, wysilek fizyczny, zmęczenie, niewyspanie wynikające z długotrwałego tańca.

3) Życzliwy Tłum (techno) – zaspokajanie potrzeby bycia w tłumie, poczucie wspólnoty z tańczącymi, obcymi osobami; akceptacja, oznaki zainteresowania ze strony nieznajomych.

4) Izolacja (techno) – ucieczka od kontaktów interpersonalnych, zaspokajanie potrzeby anonimowości; bycie samemu z sobą w tłumie; izolowanie się z koncentracją na sobie.

5) Wyobcowanie (techno) – poczucie niechcianej samotności w tłumie; niemożność nawiązania kontaktów; rozczarowanie faktem, że każdy bawi się sam; przykrość z powodu bycia w obcym tłumie.

PODSTAWOWE WYMIARY, KOMPONENTY I TYPY UCZESTNICTWA

Posługując się kategoriami wspólnymi, dokonano syntezy wyników na wyższym poziomie ogólności. Pulę tych kategorii potraktowano – do pewnego stopnia – jako zbiór podstawowych wymiarów uczestnictwa w obszarach *mythos*, rozumianych w sensie szerszym. Wykres 1 ilustruje hierarchię nasilenia tychże wymiarów oraz wymiaru społecznego dla trzech grup badanych łącznie.

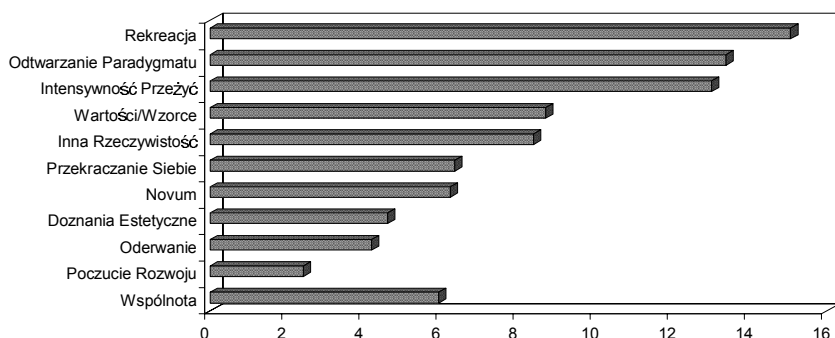
Wymiarami, których nasilenie jest istotnie większe od pozostałych, są Rekreacja, Odtwarzanie Paradygmatu oraz Intensywność Przeżyć, $t_{(271)} = 4,46$, $p < 0,001$. Najmniejsze znaczenie mają tu Oderwanie Od Rzeczywistości i Poczucie Rozwoju, występujące istotnie rzadziej, $t_{(271)} = 3,48$, $p < 0,01$.

Zbadano również naturalny sposób grupowania się wymiarów w komponenty względem nich nadrzędne. Wymagało to analizy związków istniejących między wymiarami, w czym posłużono się analizą korelacyjną oraz taksonomiczną, w postaci hierarchicznej analizy skupień (metoda średniej międzygrupowej), prowadzącą do wykrycia względnie jednorodnych grup kategorii (klasyfikacja według zmiennych). W tabeli 1 przedstawiono macierz korelacji między wymiarami podstawowymi.

Większość istotnych związków (61,8%) okazała się mieć charakter ujemny, co od-

zwierciedla znaczną odrębność wymiarów. Najsilniejsze korelacje dodatnie widoczne są między Przekraczaniem Siebie i kategoriami: Poczucie Rozwoju oraz Odtwarzanie Paradygmatu. Zarazem Poczucie Rozwoju koreluje względnie silnie z kategorią Wartości/Wzorce. Również znaczący związek widoczny jest między Przeżyciami Intensywnymi oraz Inną Rzeczywistością. Widoczna jest więc tendencja do wzajemnego wiązania się wymiarów dotyczących doświadczeń bazujących na zwiększonym wysiłku własnym oraz wymiarów „przeżyciowych”.

Interesujący okazał się też układ korelacji między Rekreacją a pozostałymi kategoriami. Świadczy on o tym, że element rozrywkowo-relaksacyjny współwystępuje jedynie z nowością doświadczeń, natomiast jest zdecydowanie przeciwny zaangażowaniu w rzeczywistość modelową, przekraczaniu siebie oraz poszukiwaniu wartości i wzorców. Przemawia to za istnieniem dychotomii: przyjemność, łatwość vs trud, stawianie sobie wymagań. Rekreacja jest również daleka wymiarowi społecznemu, co ukazuje „prywatny” charakter doświadczeń związanych z rozrywką i relaksem. Z kolei wymiar społeczny jest najbliższy poczuciu własnego rozwoju i przekraczaniu siebie. Jak widać, autotransgresja w rzeczywistości wykreowanej dokonuje się w kontekście społecznym, w przeciwieństwie do doświadczeń typu emocjonalno-eksplozacyjnego, naznaczonych indywidualizmem (wysoce istotne korelacje ujemne między



Wykres 1. Hierarchia nasilenia podstawowych wymiarów uczestnictwa w ludycznych obszarach *mythos* oraz nasilenie wymiaru społecznego (barwa ciemna), $N = 272$

Tabela 1. Macierz korelacji między podstawowymi wymiarami uczestnictwa w ludycznych obszarach *mythos* (r-Pearsona, N = 272)

	Oderwanie	Rekreacja	Wartości/ Wzorce	Novum	Odtwarzanie Paradygmatu	Poczucie Rozwoju	Przekraczanie Siebie	Inna Rzeczywistość	Przeżycia Intensywne	Doznania Estetyczne
Rekreacja	-0,006									
Wartości/Wzorce	-0,111	-0,262***								
Novum	0,023	0,131*	0,073							
Odtwarzanie Paradygmatu	-0,308***	-0,385***	0,099	-0,121*						
Poczucie Rozwoju	0,052	-0,168**	0,217***	0,018	-0,066					
Przekraczanie Siebie	-0,114	-0,353***	0,152*	-0,205**	0,256***	0,317***				
Inna Rzeczywistość	0,177**	0,080	-0,354***	0,193**	-0,245***	-0,171**	-0,272***			
Przeżycia Intensywne	0,162***	-0,064	-0,222***	-0,122*	-0,349***	-0,138*	-0,025	0,249***		
Doznania Estetyczne	0,044	-0,028	0,017	-0,013	-0,071	0,085	-0,004	0,106	-0,111	
Współnota	-0,217**	-0,331***	0,047	-0,331***	0,064	0,209***	0,137*	-0,362***	-0,209**	-0,068

*p < 0,05, **p < 0,01, ***p < 0,001

Wspólnotą a Rekreacją, Inną Rzeczywistością, Przeżyciami Intensywnymi i Novum).

Bardziej syntetycznego obrazu wzajemnych powiązań między kategoriami dostarczyła analiza skupień. Uwzględniono w niej zakres rozwiązań od 2 do 9 oraz 10 kategorii doświadczenia.

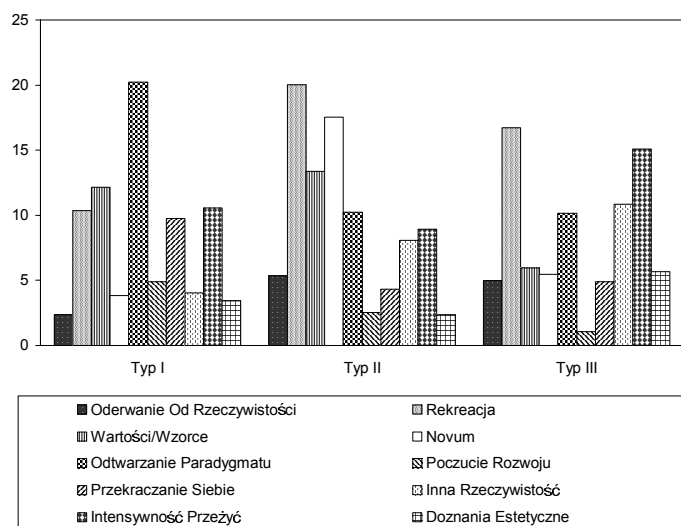
Rozwiązania 2- i 3-skupieniowe wydają się najbardziej klarowne merytorycznie. Rozwiązanie 2-skupieniowe wskazuje na dwa rodzaje wymiarów. Pierwszy obejmuje wymiary odnoszące się do doświadczeń związanych z dużym osobistym wkładem i zaangażowaniem, dające poczucie przekraczania własnych możliwości i rozwoju. Grupie tej przeciwstawne są przeżycia osadzone silnie w kontekście ludycznym, bazujące na emocjonalnym odbiorze różnorodnych wrażeń oraz związane z możliwością ucieczki od rzeczywistości realnej. Większość wymiarów pierwszego rodzaju pozostaje w istotnym związku dodatnim ze wspólnotowym wymiarem uczestnictwa (tabela 1), podczas gdy *gros* reprezentujących typ drugi – w istotnym związku ujemnym. Potwierdza to wcześniejszą obserwację, iż doświadczenia „wymagające” osadzone są w kontekście społecznym, podczas gdy przeżycia dostarczające głównie przyjemności, silnych wrażeń i oderwania mają charakter bardziej prywatny.

Rozwiązanie 3-skupieniowe uprawnia do wyróżnienia trzech podstawowych komponentów uczestnictwa: (1) paradygmatyczno-transgresyjnego: Odtwarzanie Paradygmatu, Wartości/Wzorcy, Przekraczanie Siebie i Poczucie Rozwoju; (2) przeżyciowo-ucieczkowego: Intensywność Przeżyć, Inna Rzeczywistość, Doznania Estetyczne, Oderwanie; (3) rekreacyjno-eksploracyjnego (ludycznego): Rekreacja i Novum. Komponent paradygmatyczno-transgresyjny wykazuje silną odrębność względem dwu pozostałych ($r = -0,468$ i $r = -0,426$, $p < 0,001$), a zarazem między tymi ostatnimi brak jest istotnej relacji ($r = 0,009$, n.i.). Pozostają one natomiast w silnym, wysocze istotnym związku ujemnym z wymiarem wspólnotowym ($r = -0,364$ i $r = -0,437$, $p < 0,001$), podczas gdy komponent paradygmatyczno-transgresyjny koreluje z nim dodatnio ($r = 0,143$, $p < 0,05$). Wynik ten potwierdza rolę

kontekstu wspólnotowego w doświadczeniach z tej ostatniej grupy. Subiektywne znaczenie dwu pierwszych komponentów w badanej próbie jest podobne, $t_{(271)} = 0,43$, n.i., a ludyczny odgrywa istotnie mniejszą rolę, $t_{(271)} = 8,91$ i $t_{(271)} = 7,07$, $p < 0,001$.

Na bazie kategorii wspólnych stało się również możliwe wyodrębnienie podstawowych typów uczestnictwa w ludycznych obszarach *mythos*, reprezentatywnych dla szerszej klasy zjawisk, do jakich należą trzy analizowane. Pominiecie kategorii odrębnych w znacznym stopniu uniezależniło obraz tych typów od specyfiki badanych subkultur. Posługując się analizą skupień, zbadano sposób łączenia się obserwacji we względnie jednorodne podgrupy. Uwzględniono 10 wymiarów doświadczenia oraz od 2 do 6 możliwych rozwiązań. Logicznie uzasadnione wydało się przyjrzenie się rozwiązaniu 3-skupieniowemu. Objęło ono skupienia 86-, 29- i 157-osobowe, różniące się istotnie nasileniem wszystkich wymiarów (wykres 2).

Typ I rysuje się jako silnie nasycony wzorcowością, bardziej transgresyjny od pozostałych, a zarazem słabiej od nich ludyczny i ucieczkowy. Typ II charakteryzuje się silnym elementem ludycznym i eksploracyjnym. Typ III jest silnie przeżyciowy i rekreacyjny. Zarazem typ I jest silniej wspólnotowy od dwu pozostałych, $t_{(241)} = 7,97$ i $t_{(113)} = 7,18$, $p < 0,001$, te natomiast są w podobnym stopniu indywidualistyczne. Podstawowe typy uczestnictwa w ludycznych obszarach *mythos* ukazują się więc jako: (1) odtwórczo-transgresyjny, wspólnotowy; (2) eksploracyjny, indywidualistyczny; (3) przeżyciowy, indywidualistyczny. W wymiarze ludyczności typ II jest silniej rekreacyjny od pozostałych, a typ I – słabiej. Analiza relacji między przynależnością do typu a zmiennymi wieku i płci wykazała, iż typ eksploracyjny reprezentują osoby starsze niż należące do dwu pozostałych, $t_{(113)} = 2,94$, $p < 0,01$ i $t_{(184)} = 1,96$, $p = 0,05$, natomiast między tymi ostatnimi nie ma istotnej różnicy $t_{(241)} = 0,75$, n.i. W odniesieniu do płci ujawniła się istotna zależność, chi-kwadrat₍₂₎ = 21,61, $p < 0,001$, wynikająca z przewagi mężczyzn wśród reprezentantów typu odtwórczo-transgresyjnego. W badanej próbie typ III jest



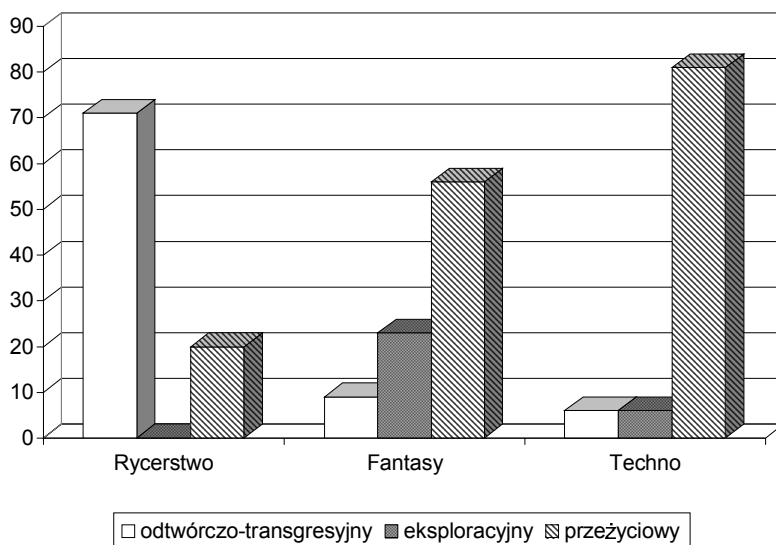
Wykres 2. Nasilenie podstawowych wymiarów doświadczenia a typ uczestnictwa (rozwiązanie 3-skupieniowe)

reprezentowany najliczniej (57,7% osób). Typy I i II obejmują odpowiednio 31,6% i 10,7% badanych.

W celu odpowiedzi na pytanie o stopień reprezentatywności tak zdefiniowanych podstawowych typów partycypacji (ich niezależności względem rodzaju zjawisk kulturowych, na ba-

zie których zostały wyodrębnione), sprawdzono liczebność reprezentantów każdego z typów w rycerstwie, *fantasy* i techno (wykres 3).

Jak widać, brak jest tu pełnej odpowiedniości. Co prawda, istnieje istotna zależność między typem uczestnictwa a rodzajem subkultury, $\chi^2_{(4)} = 158,93$, $p < 0,001$, jednak typ



Wykres 3. Podstawowy typ uczestnictwa a przynależność do subkultury

przeżyciowy jest bardzo licznie reprezentowany w dwu subkulturach, techno i *fantasy*. Wyłączenie w rycerstwie widoczna jest silna dominacja jednego z typów, odtwórczo-transgresyjnego, co przemawia za największą odrębnością doświadczeń, jakich źródłem jest to zjawisko kulturowe. Osoby nieuczestniczące w rycerstwie w sposób odtwórczo-transgresyjny stanowią aż 22% badanych z tej grupy. Z kolei w techno 13% osób reprezentuje typ inny niż przeżyciowy, a wśród miłośników *fantasy* występuje znaczne zróżnicowanie sposobów partycypacji.

UCZESTNICTWO W LUDYCZNYCH OBSZARACH *MYTHOS* A MODEL ZACHOWAŃ QUASI-MITYCZNYCH

Weryfikacja hipotezy o quasi-mitycznym charakterze uczestnictwa w rzeczywistości kreowanej przez rycerstwo, *fantasy* i techno wymagała dokonania możliwie wszechstronnej analizy relacji między głównymi wymiarami doświadczenia uczestnictwa a elementami modelu zachowań quasi-mitycznych. Na tym etapie analiz komponenty *mythos* zostały ukonkretnione w postaci metakategorii, pełniących rolę wspomnianych wyżej metafor inkluzywnych (zob. przyp. 6). Na podstawie wstępnej analizy teoretycznej przypuszczano, że większość kategorii głównych pozostaje w istotnej relacji z elementami wspomnianego modelu, a Rekreacja odzwierciedla ludyczny kontekst badanej aktywności¹¹.

Zasadniczą procedurą, służącą empirycznej weryfikacji relacji między wymiarami uczestnictwa a komponentami quasi-mitycznymi, było poddanie wyodrębnionych jednostek wypowiedzi powtórnemu sędziowaniu, tym razem z użyciem metakategorii *mythos*, jako narzuconych przez badacza określonych jakości doświadczenia. Klasyfikacji dokonało niezależnie trzech sędziów – antropologów, szczegółowo zapoznanych z modelem teoretycznym. Ich zgodność okazała się zadowalająca (τ -Kendalla = 0,76). W celu ustalenia związków między kategoriami głównymi i typu *mythos* z drugiego sędziowania posłużono się analizą korelacji. Każda z kategorii (prócz Wyobcowania) okazała się korelować dodatnio

z co najmniej jednym komponentem modelu. W tabeli 2 przedstawiono korelacje między każdą z kategorii a tym spośród komponentów, z którym łączy ją najsilniejszy związek dodatni. Wyjątek stanowi Wyobcowanie, korelujące wyłącznie z jednym komponentem – Integracją Z Całością – i to ujemnie. Większość korelacji jest wysoce istotna, co daje podstawę do wiarygodnego przyporządkowania poszczególnych kategorii elementom modelu. Przyporządkowanie to przedstawia tabela 3.

Wszystkie komponenty *mythos* są obecne w doświadczeniach płynących z uczestnictwa w badanych obszarach (wskaźnik sumaryczny dla pięciu kategorii *mythos* wyniósł w rycerstwie 76,98, w *fantasy* 81,42, w techno 65,46), różne jest natomiast ich nasilenie w tych subkulturach (wykres 4). Zarazem uczestnictwo to jest silnie ludyczne. Fakty te pozwalają sądzić, że odtwórstwo historyczne, *fantasy* i techno należą do współczesnych zjawisk quasi-mitycznych, a uczestnictwo w tych subkulturach – ze względu na rodzaj płynących z niego doświadczeń – spełnia kryteria przynależności do zachowań quasi-mitycznych.

WNIOSKI

1. W percepcji uczestników rzeczywistości wykreowanej kulturowo, paradygmatycznej, (a) jest ona przede wszystkim źródłem doświadczeń o charakterze ludycznym; (b) wymaga włączenia się w reprezentowany przez nią wzorzec, jak też (c) dostarcza przeżyć o dużo większej niż na co dzień intensywności. Rzeczywistość ta pełni sama rolę wzorca, jak też stanowi przestrzeń poszukiwania wartości i wzorców. Jest ponadto źródłem przeżyć o odmiennym niż codzienny charakterze i dzięki temu wyzwalających, co wiąże się z doświadczeniem psychicznego zanurzenia w inną niż realna rzeczywistość. Stanowi też przestrzeń służącą transgresji siebie (zob. np. Kozielski, 2001), symbolicznych granic własnego Ja, i to zarówno w sensie przekraczania własnych ograniczeń, jak i poczucia dokonujących się zmian o charakterze rozwojowym.

2. Dominacja modalności *mythos* przejawia się w badanych obszarach aktywności

Tabela 2. Związki między kategoriami głównymi uczestnictwa a elementami modelu zachowań quasi-mitycznych (r-Pearsona)

KATEGORIA GŁÓWNA – ELEMENT MODELU	GRUPA Rycerstwo (N = 91)	<i>Fantasy</i> (N = 88)	Techno (N = 93)	Ogółem (N = 272)
Oderwanie – Ucieczka Od Rzeczywistości	0,412***	0,473***	0,535***	0,368***
Rekreacja – Ludyczność	0,510***	0,498***	0,519***	0,464***
Wartości/Wzorze – Odniesienie Do Paradygmatu	0,371***	0,456***	0,349**	0,407***
Novum – Zaspokajanie Tęsknoty Za Rajem	0,299**	0,381***	0,300**	0,259***
Odtwarzanie Paradygmatu – Odniesienie Do Paradygmatu	0,290**	0,211*	0,296**	0,217**
Poczucie Rozwoju – Przekraczanie <i>Conditio Humana</i>	0,514***	0,221*	0,409***	0,164**
Przekraczanie Siebie – Przekraczanie <i>Conditio Humana</i>	0,227*	0,388***	0,303**	0,269***
Inna Rzeczywistość – Zaspokajanie Tęsknoty Za Rajem	0,330**	0,423***	0,247*	0,304***
Intensywność Przeżyć – Obecność w Czasie Wielkim	0,338**	0,231*	0,240*	0,276***
Doznania Estetyczne – Zaspokajanie Tęsknoty Za Rajem	0,271*	0,322***	0,400***	0,201**
Wspólnota – Integracja Z Całością	0,517***	0,470***	0,453***	0,462***
<i>Szranki</i> – Przekraczanie <i>Conditio Humana</i>	0,368**	–	–	–
<i>Wysilek Taneczny</i> – Obecność W Czasie Wielkim	–	–	0,421***	–
<i>Życzliwy Tłum</i> – Integracja Z Całością	–	–	0,525***	–
<i>Izolacja</i> – Ucieczka Od Rzeczywistości	–	–	0,541***	–
<i>Wyobcowanie</i> – Integracja Z Całością	–	–	–0,329***	–

kursywa – kategorie dystynktywne

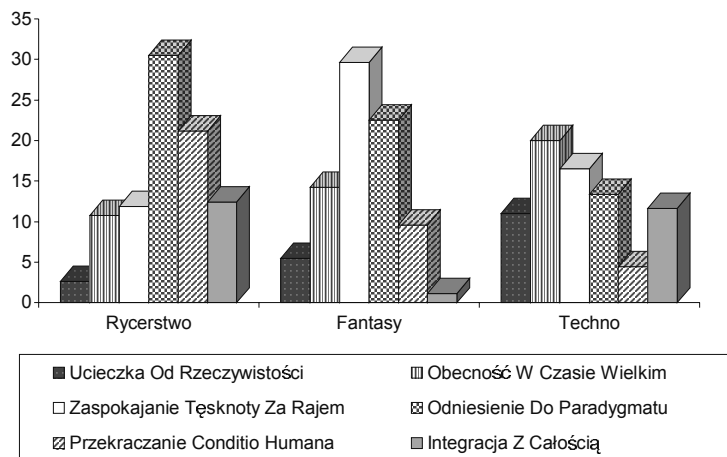
*p < 0,05, **p < 0,01, ***p < 0,001

Tabela 3. Główne wymiary uczestnictwa w obszarach *mythosu* a elementy modelu zachowań quasi-mitycznych

KATEGORIA GŁÓWNA	ELEMENT MODELU
Oderwanie ► <i>Izolacja</i> ►	Ucieczka Od Rzeczywistości
Intensywność Przeżyć ► <i>Wysilek Taneczny</i> ►	Obecność W Czasie Wielkim
Inna Rzeczywistość ► Novum ► Doznania Estetyczne ►	Zaspokajanie Tęsknoty Za Rajem
Wartości/Wzorze ► Odtwarzanie Paradygmatu ►	Odniesienie Do Paradygmatu
Przekraczanie Siebie ► Poczucie Rozwoju ► <i>Szranki</i> ►	Przekraczanie <i>Conditio Humana</i>
Wspólnota ► <i>Życzliwy Tłum</i> ►	Integracja Z Całością
Rekreacja ►	Ludyczność (kontekst kulturowy)

kursywa – kategorie dystynktywne

barwa szara – komponenty *mythos*



Wykres 4. Nasilenie komponentów *mythos* w badanych podkulturach

ich osadzeniem w ludyczności, związaniem z inną niż powszednie jakością doświadczeń, zaangażowaniem – kosztem porzucenia czasu i przestrzeni realnych – w odmienną, wzorcową rzeczywistość. Element poznawczy, estetyczny, ucieczkowy oraz „rozwojowy” są tu drugoplanowe. Można przypuszczać, że to obecność „mitycznej narracji” (jasno wyartykułowanego paradygmatu) i głębokość „wejścia” w nią w znacznym, jeśli nie największym, stopniu decyduje współcześnie o ostatecznym kształcie i pełni przeniesienia w rzeczywistość „całkiem inną”. Tak ważny w kulturach archaicznych wspólnotowy charakter przeżywania mitu (zob. np. Eliade, 1963; Malinowski, 1971; Dajczer, 1984) odgrywa obecnie rolę drugoplanową.

3. W ramach doświadczeń płynących z uczestnictwa w zjawiskach pozornie odrębnych, jakimi są *historical re-enactment*, *fantasy* i *techno*, możliwe jest wyróżnienie wspólnych im kategorii przeżyć. Pozwala to określić podstawowe wymiary, komponenty i typy uczestnictwa w ludycznych obszarach *mythos* o wyższym stopniu ogólności. Jednak generalizacja wyróżnionych wyżej elementów typologicznych wymagałaby dalszych badań, uwzględniających inne jeszcze obszary aktywności ludycznej młodych dorosłych.

4. Każdemu z badanych zjawisk odpowiada swoisty sposób uczestnictwa w quasi-micie

oraz stopień podobieństwa do partycypacji w micie żywym. W rycerstwie widoczna jest dominacja przeżyć związanych z włączeniem się w paradygmat reprezentowany przez rzeczywistość historyczną (zob. też Kazimierczak, 2004) oraz przekraczaniem poprzez tę inkluzję własnej *conditio humana*. Uczestnictwo w *fantasy* zdominowane jest zaspokajaniem potrzeby przebywania w innej, „rajskiej” rzeczywistości, dającym poczucie odmiany, nowości, wolności, braku ograniczeń narzucanych przez rzeczywistość realną. Dość silne jest tu również odniesienie do paradygmatu. Fakty te potwierdzają i pozwalają pogłębić również refleksję teoretyczną podejmowaną nad tym gatunkiem literatury (zob. np. Radzka, 2002; Lichański, 2003). W *techno* znaczenie poszczególnych komponentów jest w większym stopniu do siebie zbliżone. Widoczna jest jednak pewna przewaga przeżyć intensywnych, jak też znaczne nasilenie zaspokajania potrzeby rzeczywistości „rajskiej”. Zwraca uwagę silny komponent eskapistyczny (ujawniany już we wcześniejszych badaniach – zob. np. Szlendak, 1998; Adams, Sardiello, 2000) oraz względnie mniejsza rola włączenia w paradygmat i przekraczania *conditio humana*.

5. Dzięki istnieniu określonej hierarchii „mityczności” komponentów *mythos* (zob. wyżej) możliwa jest analiza stopnia podobieństwa

uczestnictwa w rozpatrywanych zjawiskach do partycypacji w micie żywym. I tak, uczestnictwo w rycerstwie, ze względu na (a) silne nasycenie dwoma najbardziej „mitycznymi” komponentami, paradygmatycznym i transgresyjnym, (b) słaby komponent ucieczkowy, (c) silną orientację wspólnotową oraz (d) słabiej ludyczny charakter doświadczenia, odpowiada w większym stopniu niż uczestnictwo w *fantasy* i technopartycypacji w micie żywym kultur archaicznych. Przemawia za tym również silniejsze w tej subkulturze, względem pozostałych, doświadczenie przeniesienia w inną rzeczywistość (zob. Zagórska, 2004). Najślabiej „mityczne” ze wszystkich trzech wydaje się uczestnictwo w techno. Do takiego wniosku skłania co najmniej kilka faktów. Komponenty *mythos* obejmują tu mniejszą niż w wypadku pozostałych subkultur część wszystkich doświadczeń, a dwa komponenty najbardziej „mityczne” występują we względnie mniejszym nasileniu. Zarazem znaczna część do-

świadczeń odnosi się do najmniej „mitycznej” ucieczki od rzeczywistości. Uczestnicy techno doświadczają też w mniejszym stopniu niż pozostali przeniesienia w rzeczywistość wykreowaną (Zagórska, 2004).

6. Badania przeprowadzone w powyższych ludycznych obszarach *mythos* wnoszą wiele nowych informacji o źródłach i mechanizmach aktywności quasi-mitycznej oraz jej psychologicznych i egzystencjalnych funkcjach w życiu współczesnego młodego człowieka. Okres wczesnej dorosłości wciąż zajmuje w polskiej psychologii rozwoju stosunkowo mało miejsca. Zainteresowanie badawcze młodymi dorosłymi w kontekście ich aktywności w czasie wolnym wydaje się przy tym szczególnie ważne w obliczu współczesnych, intensywnych przemian społeczno-kulturowych. Wraz z nimi zmienia się dynamicznie wizerunek *homo ludens*, choć – jak starano się wyżej wykazać – w najgłębszych swych warstwach wciąż nie przestaje on być *homo mythicus*.

PRZYPISY

¹ Artykuł przygotowano, korzystając ze środków finansowych badań statutowych nr 986/46 (Wydział Psychologii UW).

² Pojęcia mitu żywego używam w znaczeniu, jakie ma ono w społecznościach archaicznych, gdzie oznacza historię prawdziwą i świętą, o niezwykłej wartości, brzemiennej w znaczenia i pouczającą, podstawę świata, bez której nie mógłby on istnieć (por. np. Eliade, 1957; 1963; 1980; Malinowski, 1971; Dajczer, 1984). Ów sposób rozumienia mitu nie ma nic wspólnego z fikcją, iluzją, baśnią czy zmyśleniem.

³ Komponent ten – jako odpowiadający wymiarowi społecznemu – może, lecz nie musi wystąpić w wypadku zachowania quasi-mitycznego.

⁴ Człowiek kultur tradycyjnych nie musiał uciekać od rzeczywistości, ponieważ była ona dla niego przeniknięta mitem, czyli *sacrum*. Nie doświadczał „terroru Czasu i Historii” (por. Dajczer, 1984).

⁵ Zgodnie z tą metodą tekst narracji jest dzielony na najkrótsze elementy, jakie od strony gramatycznej mogą uchodzić za zdanie. Każdy *T-units* tworzy w ten sposób względnie niezależną, zdefiniowaną gramatycznie jednostkę segmentacji (tzw. *sign vehicle*).

⁶ Jako metafory inkluzywne, metakategorie *mythos* stały się drogą wiązania wyników z teorią i przechodzenia do wyższych poziomów wnioskowania. Stanowiły zarazem „narzędzie kondensacji danych oraz wydobywania z nich określonych wzorców” (Miles, Huberman, 1994, s. 259–260).

⁷ Liczba wyrażen przypisanych do danej kategorii (nk) odpowiadała średniej ze wskazań trzech sędziów. Wskaźnik nasilenia – względnej liczby wyrażen (WLW) – obliczano według wzoru:

$$WLW = \frac{nk}{NW} \times 100[\%]$$

gdzie: nk – liczba wyrażen w wywiadzie przypisanych danej kategorii;

NW – liczba wszystkich wyrażen w wywiadzie poddawanych klasyfikacji.

⁸ Część badań przeprowadziły Aneta Kopeć, Kamila Kolińska i Dagmara Tkaczyk w ramach prac magisterskich przygotowywanych pod kierunkiem autorki.

⁹ Ponieważ część technomanów miała za sobą co najmniej jedno „doświadczenie narkotyczne”, na wstępie proszono, by mówili oni wyłącznie o przeżyciach niezwiązanych z działaniem narkotyków. Okazało się to jednak niemożliwe. W ocenie badanych działanie środków psychodelicznych sprowadzało się bowiem głównie do szybszego i bardziej intensywnego wchodzenia w odmienione stany świadomości. Sięganie po te środki tłumaczyli oni potrzebą „doenergetyzowania się”, by móc wytrwać w wielogodzinnym tańcu.

¹⁰ Wyniki kwestionariuszowej części badań omawiam szczegółowo w innej pracy (zob. Zagórska, 2004).

¹¹ Warto podkreślić, że kategorie takie jak Ucieczka, Novum, Poczucie rozwoju, Doznania Estetyczne i Rekreacja, są obce mitowi archaicznemu i stanowią elementy przynależne wyłącznie mitowi współczesnemu, zdegradowanemu.

BIBLIOGRAFIA

- Adams R.G., Sardiello R. (red.) (2000), *Deadhead social science: you ain't gonna learn what you don't want to know*. Walnut Creek – Lanham – New York – Oxford: AltaMira Press.
- Campbell J. (1959), *The masks of God*. New York: Viking Press.
- Campbell J. (1988), *The power of myth*. Garden City, NY: Doubleday.
- Castaldo G. (1997), *Ziemia obiecana. Kultura rocka 1954–1994*. Kraków: Znak.
- Dajczek T. (1984), *Inicjacje i ich wymiar kosmiczny u ludów Kalifornii*. Warszawa: Wydawnictwo ATK.
- Denzin N.K., Lincoln Y.S. (1998), *Collecting and interpreting qualitative materials*. Thousand Oaks – London – New Delhi: SAGE Publications.
- Eliade M. (1957), *Mythes, rêves et mystères*. Paris: Éditions Gallimard.
- Eliade M. (1963), *Aspects du mythe*. Paris: Éditions Gallimard.
- Eliade M. (1980), *Images et symboles. Essais sur le symbolisme magico-religieux*. Paris: Éditions Gallimard.
- Helling I.K. (1990), Metoda badań psychobiograficznych [w:] J. Włodarek, M. Ziółkowski (red.), *Metoda biograficzna w socjologii*, 13–37. Warszawa: PWN.
- Holsti O.R. (1969), *Content analysis for the social sciences and humanities*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Hunt K.W. (1965), *Grammatical structures written at three grade levels*. Champaign, IL: National Council of Teachers of English.
- Kazimierczak K. (2004), „Rycerstwo” – zabawa czy styl życia? *Analiza socjologiczna*. Nieopublikowana praca magisterska. Warszawa: Wydział Stosowanych Nauk Społecznych i Resocjalizacji Uniwersytetu Warszawskiego.
- Kozielecki J. (2001), *Psychotransgresjonizm. Nowy kierunek psychologii*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”.
- Labouvie-Vief G. (1990), Modes of knowledge and the organization of development [w:] M.L. Commons, C. Armon, L. Kohlberg, F.A. Richards, T.A. Grotzer (red.), *Adult development*, vol. 2: *Models and methods in the study of adolescent and adult thought*, 43–62. New York: Praeger.
- Labouvie-Vief G. (1994), *Psyche and Eros. Mind and gender in the life course*. Cambridge – New York: Cambridge University Press.
- Lichański J.Z. (2003), *Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reuela Tolkiena, czyli metafizyka, powieść, fantazja*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Maisonnette J. (1988), *Les rituels*. Paris: Press Universitaire de France.
- Malinowski B. (1971), *Magic, science and religion*. Prospect Heights, IL: Waveland Press (wyd. oryg. 1948).
- Mieletinski E. (1981), *Poetyka mitu*. Warszawa: PIW (wyd. oryg. 1976).
- Miles M.B., Huberman A.M. (1994), *Qualitative data analysis – an expanded sourcebook* (2nd ed.). London: SAGE Publications.
- Palys T. (1992), *Research decisions. Quantitative and qualitative perspectives*. Toronto: Harcourt Brace Jovanovich Canada Inc.
- Patton M.Q. (1990), *Qualitative evaluation and research methods* (2nd ed.). Newbury Park, CA: SAGE.

- Radzka A. (2002), *Literatura fantasy – próba definicji*. Nieopublikowana praca magisterska. Warszawa: Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego.
- Schütze F. (1976), Zur linguistischen und soziologischen Analyse von Erzählungen. *Internationales Jahrbuch für Wissens – und Religionssoziologie*, 19, 7–41.
- Sierosławski J., Zieliński A. (1999), Wzory picia wśród młodzieży. Podejście jakościowe. *Alkoholizm i Narkomania*, 2 (35), 263–285.
- Szlendak T. (1998), *Technomania. Cyberplemię w zwierciadle socjologii*. Toruń: GRAFFITI BC.
- Tokarska U. (1995), W poszukiwaniu jedności i celu. Wybrane techniki narracyjne [w:] A. Gałdowa (red.), *Wybrane zagadnienia z psychologii osobowości*, 127–158. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Turner S. (1997), *Głód niebios. Rock and roll w poszukiwaniu zbawienia*. Kraków: Znak.
- Zagórska W. (2001), Symbolic transfer and adult participation in a culture-created reality. *Studia Iagellonica Humani Cultus Progressus*, 1 (15), vol. V, 19–32.
- Zagórska W. (2002, September), *Participation in techno-created reality as modern 'mythical behaviour' in adolescence*. Poster presented at The 8th Biennial Conference of the European Association for Research in Adolescence, Oxford.
- Zagórska W. (2003), Rzeczywistość wtórna – transrealna w percepcji młodych dorosłych. Przykład techno [w:] L. Wojciechowska (red.), *Spostrzeganie zjawisk świata społecznego przez dzieci, młodzież i młodych dorosłych*, 195–224. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Zagórska W. (2004), *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo. Doświadczenie, funkcje psychologiczne*. Kraków: Universitas.
- Zagórska W. (2007a), Searching for *mythos*. A new approach to ludic activity in adulthood. *Polish Psychological Bulletin*, 38 (3), 156–165.
- Zagórska W. (2007b), Zachowania quasi-mityczne współczesnego *homo ludens*. Perspektywa psychologii antropologicznej [w:] K. Węglowska-Rzepa, D. Fredericksen (red.), *Między świadomością a nieświadomością. Współczesność w perspektywie psychologii głębi*, 297–309. Warszawa: ENETEIA.
- Zagórska W. (2007c), Self-transcendence and its ludic substitutes. A cultural-developmental approach. *Studia Psychologica*, 7, 231–248.